

ROGUE TRADER™

RECOMPENSA ABANDONADA



UNA INTRODUCCION A
ROGUE TRADER





RECOMPENSA
ABANDONADA

REGLAS DE
JUEGO

•
RECOMPENSA
ABANDONADA

ES EL 41 MILENIO

Por más de cien siglos el Emperador se ha sentado inmóvil en el Trono Dorado de Terra. Es el Señor de la Humanidad por la voluntad de los dioses y el señor de un millón de mundos por el poder de sus incansables ejércitos. Es una carcasa podrida retorciéndose invisible con poder de la Edad Oscura de la Tecnología. Es el Señor Carroñero del Imperio para el que se sacrifican mil almas cada día, de modo que nunca muera verdaderamente.

Aún en su estado de muerte en vida, el Emperador continúa su eterna vigilancia. Poderosas flotas de batalla cruzan el miasma infestado de Demonios de la disformidad, la única ruta entre estrellas distantes, con su camino iluminado por el Astronomicon, la manifestación psíquica de la voluntad del Emperador. Vastos ejércitos dan batalla en su nombre en incontables mundos, pero pese a toda su inmensidad, son apenas suficientes para contener a la siempre presente amenaza de alienígenas, herejes, mutantes—y peor.

Ser un hombre en estos tiempos es ser uno entre incontables billones. Es vivir en el régimen más cruel y sangriento imaginable. Pero no eres un individuo cualquiera—eres un explorador en una nave comerciante independiente con una autoridad y libertad mucho más allá de la comprensión de las masas. Reforzado por una antigua carta de comercio y una nave capaz de navegar la disformidad, te aventurarás en el vacío inexplorado, descubriendo nuevos mundos, civilizaciones perdidas y extraña tecnología alienígena. La fortuna y la gloria están a tu alcance. Los comerciantes independientes están en el umbral de las oportunidades ilimitadas y los peligros innumerables.

¿QUÉ ES ROGUE TRADER?

En **ROGUE TRADER**, asumirás el papel de un príncipe mercader corsario, o “Comerciante Independiente,” o de uno de sus consejeros de más confianza. Estás autorizado por una antigua carta de comercio a buscar el beneficio y el pillaje entre las regiones inexploradas del espacio, fuera de la mano del Imperio. Tu nave te llevará a nuevos mundos y a demarcaciones no cartografiadas del vacío, en donde encontrarás rivales, piratas, alienígenas y posiblemente, incluso demonios de la disformidad. Adquirirás y gastarás una gran riqueza, y la fama o la infamia te seguirán los pasos. Descubrirás antiguos y olvidados misterios y buscarás en lo desconocido para encontrar mundos humanos perdidos y fenómenos celestiales jamás vistos antes. Debes sobrevivir a los peligros del espacio, no sólo a la amenaza del vacío, la fría y mortal radiación, sino a las cosas que acecha en el oscuro vacío entre las estrellas que el hombre nunca tuvo la intención de encontrar.

Ser parte de la tripulación de un comerciante independiente es estar en el umbral de la oportunidad ilimitada. Enormes fortunas esperan en los límites de la galaxia, si tú y tus compañeros exploradores podéis reunir el coraje para encontrarlas y reclamarlas. La fama y las riquezas recompensan a los valientes, pero los incautos sólo encuentran una muerte anónima.

Sin embargo, la verdadera recompensa de un comerciante independiente está más allá de la fama y la fortuna. Un comerciante independiente que puede tomar riesgos y arrancarles beneficios mediante habilidad, suerte, o pura fuerza de voluntad, disfruta de algo que pocos humanos conocen en el 41 milenio. La vida de un comerciante independiente es una de aventura y verdadera libertad, la libertad de elegir su rumbo y de ver las consecuencias de sus elecciones, para bien o para mal. No obstante, esto no quiere decir que el rumbo no esté lleno de peligro. Impíos alienígenas, perniciosos asaltantes, e incluso otros comerciantes independientes se interpondrán en tu camino a la grandeza. Tu ingenio y tu coraje serán probados hasta sus últimos límites. Sobrevivir es hacer frente a desafíos aún mayores—e incluso ejercer un poder aún mayor.

PERSONAJES PREGENERADOS

Los siguientes personajes de muestra han sido específicamente diseñados para la aventura **RECOMPENSA ABANDONADA** que comienza en la página 14 de este libreto. Se proporcionan sólo tres personajes diferentes, aunque **RECOMPENSA ABANDONADA** puede acomodar a grupos más grandes de jugadores añadiendo a personajes Archimilitantes.



ROGUE TRADER

Nombre del Personaje: Sarvus Trask **Nombre del Jugador:** _____

Mundo Natal: Puerto Errante (Nacido en el vacío) **Carrera:** Comerciante Independiente **Rango:** 1

Motivación: Renombre **Frase:** "Recuerda mi nombre. Oirás pronto hablar de él en toda la expansión."

Descripción: Sarvus Trask es un hombre valiente y carismático, de clase y cultura; nació a bordo de la estación orbital de Puerto Errante y saltó a la fama como heredero de una joven y reciente dinastía de comerciantes independientes. Fundada por el abuelo paterno de Sarvus, Jorvus Trask, la estirpe ha sufrido tiempos difíciles y contratiempos. Sarvus está decidido a devolver la grandeza a la carta de comercio de su familia.

CARACTERÍSTICAS

Habilidad de armas HA	Habilidad de proyectiles HP	Fuerza F	Resistencia R	Agilidad Ag	Inteligencia Int	Percepción Per	Voluntad V	Empatía Em
4 4	3 4	3 0	3 1	3 8	4 2	3 3	4 6	5 1



HABILIDADES

	Básica	Entrenada	+10%	+20%
Buscar (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Carisma (Em)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Engañar (Em)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquivar (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Perspicacia (F)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pilotar (Ag)† (Nave estelar)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saber Académico (Int)†	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Astromancia	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ocultismo	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saber Popular (Int)† (Imperio)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

EQUIPO

Microcomunicador, respirador de vacío, conjunto de ropa de calidad, capa de xeno-piel, 2 cargadores de revolver.

TALENTOS Y REGLAS ESPECIALES

Capacidad especial: Trask posee la capacidad especial Presencia Imponente. Una vez por asalto, puede conceder una bonificación de +10% a un aliado para cualquier tirada, siempre y cuando el aliado pueda verle y oírle.

Equilibrada: La espada de energía de Trask ha sido expertamente elaborada y es fácil de manejar para un combatiente entrenado. Trask recibe una bonificación de +10% a sus tiradas de Habilidad de Armas hechas para parar con este arma.

Campo de energía: La espada de energía de Trask está envuelta en un halo de fuerza que aumenta su daño y penetración (ya incluido en las estadísticas del arma). Además, cuando se emplea esta espada de energía para parar un ataque de un arma sin campo de energía, hay un 75% de posibilidades de que el arma atacante resulte destruida.

Portador de dos armas: El comerciante independiente Sarvus Trask es ambidiestro y está entrenado para luchar al mismo tiempo con su espada de energía y su pistola. En su turno, puede hacer un ataque normal con cada arma sin penalizaciones. Alternativamente, como una acción completa, puede atacar con ambas armas al mismo tiempo.

Las tres cosas más importantes que debes saber para interpretar a Trask, son:

- Eres muy habilidoso con la espada y luchas bien en combate cuerpo a cuerpo.
- Eres por naturaleza un líder carismático y eres habilidoso en el trato con otras personas.
- Te has comprometido a restaurar la fama de tu apellido y de tu linaje.

ARMA

Nombre: Espada de energía

Tipo: CAC **Daño:** 1d10+8 **Pen:** 6

Reglas especiales: Campo de energía, equilibrada

ARMA

Nombre: Revolver Kulth "Seis Asesinos"

Tipo: Pistola **Daño:** 1d10+4 **Pen:** 2

Alcance: 30m **CDD:** T/-/- **Cargador:** 6 **Recarga:** Completa

Reglas especiales: Ninguna

BLINDAJE

Blindaje Caparazón de Tropa de Asalto

Puntos de Blindaje: 6

MOVIMIENTO

Media acción: 3m

Completa: 6m

Carga: 9m

Carrera: 18m

HERIDAS

Total: 12

Actual: _____

Fatiga: _____

PUNTOS DE DESTINO

Total: 3

Actual: _____

ROGUE TRADER

Nombre Personaje: Lorayne Thornhallow

Nombre Jugador _____

Mundo Natal: Veneris (Mundo Imperial)

Carrera: Archimilitante

Rango: 1

Motivación: Venganza

Frase: "El sabor de la guerra y la venganza es dulce en mi lengua. Tengo hambre de más."

Descripción: Lorayne Thornhallow ha sido muchas cosas: mercenaria, cazarrecompensas y ahora, guardaespaldas del comerciante independiente Sarvus Trask. Lorayne llevaba una vida normal en el mundo altar de Veneris hasta que alcanzó los diecisiete años. Un avaricioso mercader arruinó la fortuna de su familia y condujo a su hermano al suicidio. Consumida por la ira y la desesperación, Lorayne abandonó su mundo natal y vagó de un lugar a otro, aprendiendo los caminos de la guerra como soldado a sueldo y luego como cazarrecompensas, hasta que finalmente encontró a su presa e hizo pagar caro al mercader sus ganancias mal habidas.

CARACTERÍSTICAS

Habilidad de armas HA	Habilidad de proyectiles HP	Fuerza F	Resistencia R	Agilidad Ag	Inteligencia Int	Percepción Per	Voluntad V	Empatía Em
3 5	4 5	3 3	4 1	4 3	4 3	3 7	3 5	4 3



HABILIDADES

	Básica	Entrenada	+10%	+20%
Buscar (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquivar (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intimidar (F)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Medicae (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Perspicacia (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saber Académico (Int)†	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tactica Imperialis	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saber Popular (Int)†	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Guerra	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Imperio	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

EQUIPO

Microcomunicador, respirador de vacío, vaina de bólter de recuerdo, botiquín, grilletes, placa de datos llena de recompensas en busca y captura, 2 cargadores de munición bólter.

TALENTOS Y REGLAS ESPECIALES

Capacidad especial: Lorayne posee la capacidad especial Maestría en Armas. Con cualquier arma de tipo básico (como su bólter modelo Locke), obtiene una bonificación de +10 para impactar, +2 al daño (ya incluido) y +2 a iniciativa.

Desgarradora: El bolter modelo Locke de Thornhallow dispara salvas de proyectiles antiblindaje que explotan al impactar. Al determinar el daño, haz dos tiradas y escoge el resultado más alto.

Formación de combate: Lorayne puede dirigir a sus camaradas para estar preparados ante el peligro. Antes de tirar por iniciativa, cualquier grupo que incluya a Lorayne puede escoger utilizar su bonificación de Inteligencia (4) para todas las tiradas de iniciativa, en vez de sus bonificaciones individuales de Agilidad. Recuerda que Lorayne (¡y sólo Lorayne!) obtiene una bonificación de +2 a su iniciativa cuando usa su bólter en combate.

Las tres cosas más importantes que debes saber para interpretar a Lorayne, son:

- Eres una experta con las armas a distancia y destacas con tu arma favorita, el bólter modelo Locke.
- Tienes la habilidad Medicae y posees algo de talento cosiendo heridas.
- Vives para la emoción de la caza y disfrutas de la apasionada confusión de la batalla.

ARMA

Nombre: Rifle bólter modelo Locke

Tipo: Básica **Daño:** 1d10+7 **Pen:** 4

Alcance: 90m **CDD:** T/2/4 **Cargador:** 24 **Recarga:** Completa

Reglas especiales: Desgarradora

BLINDAJE

Caparazón Ligero de Agente

Puntos de Blindaje: 5

MOVIMIENTO

Media acción: 4m

Completa: 8m

Carga: 12m

Carrera: 24m

HERIDAS

Total: 15

Actual: _____

Fatiga: _____

PUNTOS DE DESTINO

Total: 3

Actual: _____

ROGUE TRADER

Nombre Personaje: Nathin Tsanthos

Nombre Jugador _____

Mundo Natal: Spectoris (Mundo Imperial)

Carrera: Senescal

Rango: 1

Motivación: Prestigio

Frase: "La expansión esta rebosante de historias esperando a ser contadas."

Descripción: Nathin Tsanthos es un visionario y un elitista, una pobre combinación para el pueblerino mundo agrícola de Spectoris. Arregló discretamente un transporte fuera del planeta con un soborno al comerciante adecuado y pronto estuvo en el camino de convertirse en un hombre mucho más culto y educado. Con el tiempo, Tsanthos se obsesionó con el conocimiento, vertiendo sus esfuerzos y riqueza en obtener pasaje a la expansión Koronus, en donde grandes descubrimientos sólo esperaban a que su autopluma los relatase. Sarvus Trask encontró a Tsanthos y halló un espíritu afín; el estudioso accedió a prestar su saber a los designios de Trask (a cambio de influencia y reputación), y le acompañó en sus viajes a partir de entonces.

CARACTERÍSTICAS

Habilidad de armas HA	Habilidad de proyectiles HP	Fuerza F	Resistencia R	Agilidad Ag	Inteligencia Int	Percepción Per	Voluntad V	Empatía Em
3 7	3 9	3 4	3 1	3 6	4 8	3 8	4 8	4 7

HABILIDADES

	Básica	Entrenada	+10%	+20%
Buscar (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Competencia Tecnológica (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Engañar (Em)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquivar (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lógica (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Perspicacia (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saber Académico (Int)†	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Burocracia	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leyenda	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saber Popular (Int)†	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bajos fondos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Guerra	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Imperio	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

EQUIPO

Autopluma, placa de datos, microcomunicador, dos conjuntos de túnicas, crono, 2 cargadores de munición de la pistola infierno, respirador de vacío.

TALENTOS Y REGLAS ESPECIALES

Capacidad especial: Nathin posee la capacidad especial Buscador de Saber. Puede gastar un punto de destino para tener éxito automáticamente en cualquier tirada de Lógica o Saber, en el tiempo mínimo requerido.

Precisa: La pistola Infierno de arqueotecnología de Nathin es una antigua arma de precisión, diseñada para responder sublimemente en manos expertas. Cuando declara una acción de apuntar con este arma, recibe una bonificación de +10 a su próxima tirada de Habilidad de Proyectiles, además de la bonificación habitual otorgada por apuntar.

Desenfundado rápido: Nathin es capaz de desenfundar su arma como una acción libre.

Dotado (Competencia Tecnológica): Nathin tiene un don para comprender y reparar objetos mecánicos y artefactos tecnológicos inusuales. Obtiene una bonificación de +10 a todas las tiradas de Competencia Tecnológica.

BLINDAJE

Xeno-red
Puntos de Blindaje: 4

MOVIMIENTO

Media acción: 3m **Completa:** 6m
Carga: 9m **Carrera:** 18m

HERIDAS

Total: 12
Actual: _____
Fatiga: _____

PUNTOS DE DESTINO

Total: 3
Actual: _____



Las tres cosas más importantes que debes saber para interpretar a Nathin, son:

- Eres un deposito vivo de conocimiento y puedes recordar hechos oscuros y leyendas en un abrir y cerrar de ojos.
- Puedes manejar muchos artefactos tecnológicos y comulgar con sus espíritus máquina.
- Deseas ver algún día tus descubrimientos y escritos elevados como los de un destacado estudioso de la expansión.

ARMA

Nombre: Pistola Infierno de arqueotecnología
Tipo: Pistola **Daño:** 1d10+5 **Pen:** 7
Alcance: 35m **CDD:** T/-/- **Cargador:** 20 **Recarga:** Completa
Reglas especiales: Precisa

SUMARIO DE REGLAS

Las siguientes páginas resumen algunas de las reglas más importantes del juego **ROGUE TRADER**, especialmente las necesarias para jugar en la aventura de presentación, **RECOMPENSA ABANDONADA**.

ANATOMIA DEL PERSONAJE

En **ROGUE TRADER**, cada jugador controla a un personaje, también conocido como un explorador. Los exploradores son un grupo variado de individuos que comparten un deseo común de rechazar un estilo de vida "normal" dentro del Imperio y que en su lugar, desean aventurarse en lo desconocido. Además de la personalidad, disposición y trasfondo, el cómo es exactamente un explorador en particular se define por un conjunto de características, habilidades, rasgos y talentos.

CARACTERÍSTICAS

Las características representan el potencial de un explorador en una serie de campos físicos y mentales. Hay nueve características diferentes, cada una en una escala de 0 a 100. Cuanto mayor sea el valor de la característica, mejor.

Habilidad de Armas (HA)

La Habilidad de Armas mide la competencia de un explorador en combate cuerpo a cuerpo, ya sea empleando puños, cuchillos, o espadas sierra.

Habilidad en proyectiles (HP)

La Habilidad de proyectiles refleja la puntería de un explorador con armas a distancia, como bólteres y pistolas de plasma.

Fuerza (F)

La Fuerza es una medida del físico de un explorador y determina el peso que puede llevar, así como lo fuerte que puede golpear con sus ataques cuerpo a cuerpo.

Resistencia (R)

La Resistencia define la facilidad con la que un explorador puede ignorar daños además de resistir toxinas, entornos venenosos, enfermedades y otros males físicos.

Agilidad (Ag)

La Agilidad mide la rapidez, los reflejos y el equilibrio de un explorador.

Inteligencia (Int)

La Inteligencia describe la intuición, razonamiento, educación y conocimiento general de un explorador.

DEFINICIONES DE EQUIPO

- Un microcomunicador es un dispositivo utilizado para las comunicaciones de corto alcance.
- Un crono es un reloj.
- Un respirador de vacío es una prenda protectora llevada para escudarse de los efectos de la exposición al vacío.
- Una placa de datos es un pequeño ordenador portátil.

Percepción (Per)

La Percepción mide la agudeza de los sentidos de un explorador y determina la precisión con la que percibe su entorno.

Voluntad (V)

La Voluntad describe la fortaleza mental de un explorador, lo bien que puede soportar la multitud de horrores en el universo y sirve como indicador clave para el potencial psíquico.

Empatía (Em)

La Empatía es la capacidad que tiene un explorador para interactuar con otros, para engañarlos, engatusarlos, trabar amistad, o dirigirlos.

BONIFICACIONES DE CARACTERÍSTICA

Todas las características tienen una bonificación asociada. La bonificación de característica es igual al dígito de las decenas de su valor.

Las bonificaciones de característica son normalmente utilizadas como modificadores. Puesto que estas bonificaciones vienen determinadas por la característica, pueden subir y bajar a lo largo del juego. Si una característica sufre una penalización, esta se aplica del mismo modo a la bonificación de característica.

HABILIDADES

Las siguientes habilidades representan sólo una pequeña muestra de las que estarán disponibles en **ROGUE TRADER**.

Tipos de Habilidades

Las habilidades se dividen en dos categorías generales: Básicas y Avanzadas. Las habilidades básicas son comunes a los ciudadanos a lo largo del Imperio, mientras que las habilidades avanzadas requieren experiencia o un entrenamiento especial.

Buscar

Tipo: Básica

Característica Rectora: Percepción

Buscar se utiliza cuando un personaje está tratando de encontrar algo, o cuando está examinando un área en busca de objetos ocultos, pistas, o cualquier otra cosas que pudiera estar escondida. Buscar difiere de Perspicacia en que se trata de una actividad deliberada. Una única tirada de Buscar es suficiente para cubrir una habitación pequeña o su equivalente y normalmente lleva varios minutos. Las áreas más grandes pueden requerir, a discreción del DJ, múltiples tiradas de Buscar y periodos de tiempo mucho más largos.

Carisma

Tipo: Básica

Característica Rectora: Empatía

Carisma se emplea para hacer amistad, persuadir, o influenciar a otros, de modos que son por lo general percibidos como positivos, o al menos no hostiles. Hacer una tirada de habilidad de Carisma lleva normalmente alrededor de un minuto.

Competencia Tecnológica

Tipo: Avanzada

Característica Rectora: Inteligencia

Un personaje puede utilizar Competencia Tecnológica para reparar objetos mecánicos o descubrir cómo funcionan dispositivos tecnológicos inusuales. Una tirada de habilidad de Competencia Tecnológica puede durar desde unos minutos hasta una hora, dependiendo de la complejidad de la tarea. Los niveles adicionales de éxito en una tirada pueden reducir el tiempo necesario.

Engañar

Tipo: Básica

Característica Rectora: Empatía

Engañar se utiliza para mentir, tergiversar, estafar y confundir a otros. Fallar una tirada de Engañar puede producir una reacción negativa, incluso hostil, en el objetivo. Hacer una tirada de Engañar lleva normalmente alrededor de un minuto.

Esquivar

Tipo: Básica

Característica Rectora: Agilidad

La habilidad de Esquivar es empleada como una reacción en combate para anular un impacto. Consulta las descripciones de acciones de combate en la página 9 para más información.

Intimidar

Tipo: Básica

Característica Rectora: Fuerza

Intimidar se emplea para asustar, coaccionar, apabullar, o amenazar a otros. Aunque Intimidar está normalmente respaldada por la Fuerza, el DJ puede permitir usos más sutiles de Intimidar que dependan de la Inteligencia o la Empatía. Hacer una tirada de habilidad de Intimidar es una acción completa.

Lógica

Tipo: Básica

Característica rectora: Inteligencia

Lógica representa la competencia de un personaje en el razonamiento y la solución de problemas. Podría utilizarse para ayudar a crear un plan complejo, extrapolar la distribución interior de una estructura basándose en una observación externa, descifrar un código, o solucionar una complicada ecuación matemática. Ten en cuenta que Lógica es una habilidad teórica—Competencia Tecnológica es su contrapartida práctica.

Medicae

Tipo: Avanzada

Característica Rectora: Inteligencia

La habilidad de Medicae se emplea para tratar y curar daños, cerrando heridas y restaurando el equilibrio de los fluidos corporales. Una tirada exitosa de Medicae elimina un daño igual a la bonificación de Inteligencia del personaje. Un fracaso por más de tres niveles causa un punto adicional de daño. Usar Medicae es una acción completa, tanto para el personaje que emplea la habilidad como para su paciente. Medicae también puede ser usada para determinar la causa de la muerte al estudiar un cadáver.

Perspiciacia

Tipo: Básica

Característica Rectora: Percepción

Perspiciacia refleja la capacidad de un personaje para percibir peligros ocultos y advertir pequeños detalles sobre su entorno físico. Perspiciacia no está atada a un único sentido; los comprende todos. Perspiciacia difiere de Buscar en que es más instintiva; es puesta a prueba pasivamente o en respuesta a un cambio sutil. Hacer una tirada de habilidad de Perspiciacia es normalmente una acción libre.

Pilotar

Tipo: Avanzada

Característica rectora: Agilidad

Grupo de habilidades: Personal, Aeronaves, Nave estelar

La habilidad de Pilotar se utiliza para volar con cualquier cosa, desde una mochila de salto personal a pequeñas naves atmosféricas o capaces de navegar el vacío, desde un cúter artillado a una enorme nave capital, como la fragata de un comerciante. Bajo condiciones normales, un piloto entrenado no necesita hacer una tirada de Pilotar, pero las maniobras especiales, circunstancias inusuales, o condiciones difíciles de vuelo, sí requieren tiradas. Hacer una tirada de Pilotar es una media acción





Saber Académico

Tipo: Avanzada

Característica rectora: Inteligencia

Grupo de Habilidades: Arcaico, Astromancia, Bestias, Burocracia, Credo Imperial, Criptología, Filosofía, Heráldica, Juicio, Leyenda, Numerología, Ocultismo, Química, Tactica Imperialis.

El Saber Académico otorga un conocimiento especial y aprendido en una disciplina o sujeto particular. Una tirada de Saber Académico utilizada para recordar un hecho no requiere tiempo; el personaje lo sabe o no lo sabe. Las tiradas de Saber Académico pueden ser también utilizadas una vez cada 1d10 horas para llevar a cabo una investigación en un entorno adecuado (por ejemplo, una biblioteca).

Saber Popular

Tipo: Avanzada

Característica: Inteligencia

Grupo de Habilidades: Adeptus Arbites, Administratum, Bajos fondos, Credo Imperial, Culto de la Máquina, Eclesiarquía, Guardia Imperial, Guerra, Imperio, Tecnología.

El Saber Popular se divide en una serie de diferentes grupos que representan el conocimiento general sobre un tópico u organización. Hacer una tirada de Saber Popular no requiere tiempo; el personaje lo sabe o no lo sabe.

TIRADAS

Las tiradas son la forma básica de determinar el éxito o el fracaso en un juego de **ROGUE TRADER**. Cuando un explorador realiza cualquier tarea que pudiera tener consecuencias dramáticas—afectando a la historia, a la salud de un personaje, la reputación de un líder, la seguridad de la nave y similares—debe llevarse a cabo una tirada.

NIVELES DE ÉXITO Y FRACASO

Para la mayoría de las tiradas, es suficiente saber si un personaje tiene éxito o falla. Sin embargo, en ocasiones es útil saber lo bien o lo mal que lo ha hecho un personaje. Esto es particularmente importante en ciertas situaciones de combate, como al disparar un arma capaz de efectuar

una ráfaga de fuego semiautomático o automático.

Medir los niveles de éxito y fracaso en una tirada de habilidad o característica es sencillo. Después de hacer la tirada de percentil, compara el resultado con el valor de la característica modificada. Si se pasa la tirada, el personaje ha conseguido un nivel de éxito. Por cada 10 puntos totales por los que se ha superado la característica, el personaje logra un nivel adicional de éxito. A la inversa, si se falla la tirada, el personaje obtiene un nivel adicional de fracaso por cada 10 puntos totales con los que se falló la misma.

Ejemplo: El personaje de Tod está haciendo un ataque y tiene una HP de 44. Saca un 22 para impactar y lo consigue con dos niveles de éxito.

TIRADAS DE HABILIDAD

La tirada de habilidad es el tipo de tirada más común que un explorador realiza durante el juego. Cada habilidad está gobernada por una característica. Por ejemplo, la habilidad de Esquivar está gobernada por la característica de Agilidad. Para hacer una tirada de habilidad, añada cualquier modificador relevante a la característica rectora de la habilidad y luego haz una tirada de percentil. Si el resultado es igual o menor que la característica modificada, la tirada tiene éxito. Si el resultado es mayor que la característica modificada, la tirada falla.

Ejemplo: Sarvus Trask debe hacer una tirada de Carisma. Tiene una Empatía de 51 y un +10 en la habilidad de Carisma. Trask debe sacar un 61 o menos para tener éxito.

TIRADAS DE CARACTERÍSTICA

En ocasiones, un explorador quiere intentar algo que no está cubierto por una habilidad. En esos casos, puede emplearse una tirada de característica en lugar de una tirada de habilidad. El DJ determina la característica más adecuada para la tirada y luego el jugador hace una tirada de percentil. Si el resultado es igual o menor que la característica modificada, la tirada tiene éxito. Si el resultado es mayor que la característica modificada, la tirada falla.

DIFICULTAD DE LA TIRADA

No todas las tiradas son iguales. Hacer un aterrizaje rutinario en un espacio-puerto y atravesar un denso campo de asteroides a gran velocidad requiere en ambos casos una tirada de habilidad de Pilotar, pero la última es claramente más difícil que la primera. Pero, ¿Cuánto más difícil es navegar por un campo de asteroides que aterrizar en un espacio-puerto? Aquí es donde entran en juego la dificultad de la tirada y el papel del DJ.

En algunos casos, la dificultad de una tirada viene predeterminada por las reglas; en otros casos, el DJ debe decidir la dificultad y consultar la **Tabla 1-1: Dificultad de la Tirada**

TABLA 1-1: DIFICULTAD DE LA TIRADA

Dificultad	Modificador
Fácil	+30
Rutinaria	+20
Ordinaria	+10
Moderada	+0
Complicada	-10
Difícil	-20
Muy Difícil	-30

para determinar el modificador adecuado. Este se aplica a la característica rectora asociada con la tirada.

COMBINANDO DIFICULTADES

Habrán casos en donde múltiples factores harán que llevar a cabo una acción particular sea más fácil o más difícil. Si una situación requiere dos o más bonificaciones o penalizaciones, simplemente combina todos los modificadores juntos y aplica el total a la habilidad o característica.

El modificador máximo que puede aplicarse a una tirada de habilidad o característica es +60 o -60.

EL PAPEL DEL DESTINO

Los exploradores son gente inusual—individuos con capacidades, trasfondos y experiencia mucho más allá de las de los ciudadanos ordinarios del Imperio. Más que otra cosa, el papel del destino en la vida de un explorador es lo que le separa de las masas. Todos los exploradores comienzan el juego con un número de puntos de Destino, que se determinan en la creación del personaje. Para algunos, estos puntos de destino representan una señal de que el Emperador les ha marcado para la grandeza. Para otros, el destino representa la simple suerte.

COMBATE

El combate se resuelve normalmente mediante un tiempo estructurado dividido en asaltos, turnos y acciones. Cada personaje, incluyendo a los PNJs (personajes no jugadores controlados por el DJ), tiene un turno cada asalto. El orden en que se resuelven los turnos depende del orden de Iniciativa.

RESUMEN DEL COMBATE

Cuando comienza un nuevo combate, sigue estos pasos para determinar que ocurre:

Paso Uno: Sorpresa

Al inicio de un combate, el DJ determina si alguno de los personajes

USO DE PUNTOS DE INFAMIA

Los puntos de destino permiten a un explorador manipular situaciones mitigando los malos resultados o convirtiendo un contratiempo en buena fortuna. Un explorador tiene una reserva limitada de puntos de destino y cuando se gasta uno, esa reserva se reduce en consecuencia. Los puntos de destino gastados se recuperan al comienzo de la próxima sesión de juego, o posiblemente en la mitad de una sesión de juego bajo circunstancias especiales que el DJ considere adecuadas. Gastar un punto de destino, permite una de las siguientes opciones:

- Repetir una tirada fallida una vez. Los resultados de la repetición son definitivos.
- Obtener una bonificación de +10 a una tirada. Esto debe escogerse antes de tirar los dados.
- Añadir un nivel de éxito adicional a una tirada. Esta puede escogerse después de tirar los dados.
- Considerar que ha sacado un 10 en Iniciativa.
- Recuperar instantáneamente 1d5 Heridas.

LA MECÁNICA PRINCIPAL

- Determina la habilidad o característica a tirar.
- Añade o resta cualquier modificador relevante a la habilidad o característica.
- Haz una tirada de percentil (1d100).

Si la tirada de percentil es igual o menor que la habilidad o característica empleada, la tirada tiene éxito.

Si la tirada de percentil es mayor que la habilidad o característica empleada, la tirada falla.

ha sido sorprendido. Esto sólo se aplica una vez según comienza la lucha, y habrá muchos combates en los que nadie resulte sorprendido. Un personaje sorprendido pierde su turno en el primer asalto de combate puesto que ha sido cogido desprevenido por sus enemigos. Si nadie ha resultado sorprendido, procede de inmediato con el segundo paso.

Paso Dos: Iniciativa

Todos los personajes hacen una tirada de Iniciativa al comienzo del primer asalto. Cada personaje tira 1d10 y añade su bonificación de Agilidad (el dígito de las decenas de su característica de Agilidad). El resultado de la tirada se aplica a los asaltos sucesivos del combate.

Paso Tres: Determina el Orden de Iniciativa

El DJ ordena todas las tiradas de Iniciativa, incluyendo las de los PNJs, desde la más alta a la más baja. Este es el orden en el que los personajes tomarán sus turnos durante cada asalto de combate.

Paso Cuatro: Los Combatientes Juegan Su Turno

Empezando con el personaje con mayor Iniciativa, cada personaje juega su turno. El personaje que está actualmente jugando su turno se conoce como personaje activo. Durante su turno, el personaje activo puede realizar una o más acciones. Una vez estas han sido resueltas, el próximo personaje en el orden de Iniciativa se convierte en el personaje activo y toma su turno, y así sucesivamente. Un asalto de combate dura aproximadamente 5 segundos.

Paso Cinco: Fin del Asalto

Una vez que todos los personajes han jugado su turno, el asalto finaliza. Cualquier efecto prolongado que especifique una duración de “hasta el final del asalto”, termina ahora.

Paso Seis: Repetición de los Pasos Cuatro y Cinco

Continúa jugando asaltos sucesivos hasta que el combate haya terminado.

ACCIONES EN COMBATE

Durante cada asalto normal, cada personaje tiene un turno para actuar. En su turno, un personaje puede tomar una o más acciones.

TABLA 1-2: ACCIONES DE COMBATE

Acción	Tipo	Descripción breve
Apuntar	Media/Completa	+10 para impactar (media acción) o +20 (acción completa) en tu próximo ataque
Ataque normal	Media	Efectúa un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia
Ataque total	Completa	+20 a la tirada de Habilidad de Armas, no puedes esquivar ni parar
Carga	Completa	Carga contra un oponente y haz un ataque con un +10 a la Habilidad de Armas
Carrera	Completa	Te desplazas un número de metros igual a tu valor de movimiento de carrera, los oponentes reciben un -20 a HP y un +20 HA para impactarte.
Esquivar	Reacción	Tirada de Esquivar para anular un impacto.
Movimiento	Media/Completa	Como media acción, te desplazas hasta un número de metros igual a tu valor de movimiento medio (igual a tu bonificación de Agilidad), o como acción completa, te desplazas con tu movimiento completo (doble de la bonificación de Agilidad)
Parada	Reacción	Haz una tirada de Habilidad de Armas para negar un impacto en cuerpo a cuerpo (debes empuñar un arma capaz de parar)
Preparar	Media	Saca un arma o prepara un objeto
Ráfaga automática	Media	+20 a la tirada de HP, cada nivel de éxito causa un impacto adicional
Ráfaga semiautomática	Media	+10 a la tirada de HP, cada dos niveles de éxito causan un impacto adicional
Recarga	Varia	Recarga un arma a distancia
Uso de Habilidad	Varia	Puedes utilizar una habilidad

Tipos de acciones

Cada acción está clasificada en uno de los siguientes tipos.

Acciones Completas

Una acción completa requiere toda la atención del personaje para conseguirla. Un personaje puede tomar una acción completa en su turno y no puede tomar medias acciones.

Medias Acciones

Una media acción es bastante más simple; requiere algún esfuerzo o concentración, pero no tanto como para consumir el turno entero del personaje. Un personaje puede tomar dos medias acciones diferentes en lugar de tomar una acción completa. Un personaje no puede tomar la misma media acción dos veces en el mismo turno.

Reacciones

Una reacción es una acción especial hecha en respuesta a algún suceso, como un ataque. Un personaje recibe una reacción cada asalto. A diferencia de los otros tipos de acciones, un personaje normalmente lleva a cabo una reacción cuando no está en su turno.

Acciones Libres

Una acción libre sólo lleva un momento y no requiere un esfuerzo real para el personaje. Las acciones libres pueden ser realizadas junto a otras acciones en el turno del personaje, y no existe un límite formal al número de acciones libres que puede tomar un personaje. El DJ debe emplear el sentido común para establecer límites razonables para lo que puede hacerse en unos pocos segundos.

Subtipos de Acciones

Además de por su tipo, cada acción está también clasificada en uno o más subtipos. Los subtipos de acciones no hacen nada por sí mismas, sino se utilizan para clarificar lo que un personaje puede y no puede hacer en una variedad de circunstancias

especiales. Por ejemplo, un personaje que está inmovilizado no puede llevar a cabo ninguna acción con el subtipo de movimiento.

Uso de Acciones

Durante su turno, un personaje puede realizar una acción completa o dos medias acciones diferentes. Por ejemplo, un personaje podría hacer un ataque total (acción completa) o apuntar y hacer un ataque normal (dos medias acciones).

Más Acciones

Las acciones de combate descritas en este librito representan sólo una muestra de las opciones que estarán disponibles en **ROGUE TRADER**.

DESCRIPCIONES DE LAS ACCIONES DE COMBATE

Estas acciones proporcionan a los personajes una serie de opciones en combate.

Apuntar

Tipo: Media acción o acción completa

Subtipo: Concentración

El personaje gasta un tiempo adicional para realizar un ataque más preciso. Apuntar como media acción otorga una bonificación de +10 a la tirada de Habilidad de Armas o de Proyectiles hecha para el ataque. Apuntar como acción completa aumenta la bonificación a +20. La siguiente acción que lleve a cabo el personaje debe ser un ataque o se perderán los beneficios de apuntar.

Ataque Normal

Tipo: Media acción

Subtipo: Ataque

El personaje realiza un ataque cuerpo a cuerpo mediante su Habilidad de Armas, o a distancia con su Habilidad de Proyectiles.

Ataque Total

Tipo: Acción completa

Subtipo: Ataque, cuerpo a cuerpo

El personaje hace un rabioso ataque cuerpo a cuerpo a expensas de su propia seguridad. Obtiene una bonificación de +20 a su próxima tirada de Habilidad de Armas, pero no puede esquivar ni parar hasta el inicio de su próximo turno.

Carga

Tipo: Acción completa

Subtipo: Ataque, cuerpo a cuerpo, movimiento

El personaje se arroja sobre su objetivo y propina un único ataque cuerpo a cuerpo. El objetivo debe estar al menos a 4 metros de distancia pero dentro del movimiento de carga del atacante (tres veces tu bonificación de Agilidad). Los últimos cuatro metros de la carga deben ser en línea recta, de modo que el atacante pueda aumentar la velocidad y alinearse con el objetivo. El atacante obtiene una bonificación de +10 a su tirada de Habilidad de Armas hecha la final de la carga.

Carrera

Tipo: Acción completa

Subtipo: Movimiento

El personaje corre a toda velocidad, cubriendo una distancia de hasta el seis veces su bonificación de Agilidad en metros. Hasta el próximo turno del personaje, los ataques a distancia contra él sufren una penalización de -20 a las tiradas de Habilidad de Proyectiles, pero los ataques cuerpo a cuerpo en su contra obtienen una bonificación de +20 a las tiradas de Habilidad de Armas.

Esquivar

Tipo: Reacción

Subtipo: Movimiento

Evasión es una reacción que un personaje puede llevar a cabo cuando no es su turno. Después de que un personaje resulte alcanzado, pero antes de tirar el daño, el personaje puede intentar evitar el ataque haciendo una tirada de Esquivar. Un personaje debe ser consciente del ataque en orden a hacer la tirada. Si tiene éxito, el personaje se aparta en el último momento y se considera que el ataque ha errado (y así, no se tira el daño). Si la tirada de esquivar falla, el ataque golpea y causa daño del modo habitual. Esquivar puede emplearse para evitar ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.

ESQUIVANDO EL FUEGO AUTOMÁTICO Y LOS ATAQUES DE EFECTO DE AREA

Al esquivar ráfagas de fuego automático o semiautomático, cada nivel de éxito en la tirada de Esquivar anula un impacto adicional.

Movimiento

Tipo: Media acción o acción completa

Subtipo: Movimiento

El personaje puede gastar media acción para desplazarse un número de metros igual a su bonificación de Agilidad. Como acción completa, puede desplazarse el doble de esa distancia.



Parada

Tipo: Reacción

Subtipo: Defensa

Parada es una reacción que puede realizar un personaje cuando no es su turno. Si el personaje está llevando un arma de cuerpo a cuerpo, puede utilizarla para intentar parar un ataque cuerpo a cuerpo contra él, siempre y cuando sea consciente del ataque. Para parar, haz una tirada de Habilidad de Armas. Si la tirada tiene éxito, se considera que el ataque ha errado (y así, no se tira el daño). Si la tirada falla, el ataque golpea y causa daño del modo habitual. Parada puede emplearse contra ataques cuerpo a cuerpo pero no contra ataques a distancia.

Preparar

Tipo: Media acción

Subtipo: Miscelánea

El personaje saca un arma o recupera un objeto guardado en una bolsa o bolsillo. Un arma u objeto también puede ser adecuadamente guardado con esta acción (pero ten en cuenta que simplemente tirar un objeto se considera una acción libre). Preparar puede ser empleada dos veces en el mismo turno si se utiliza con dos armas u objetos diferentes.

Ráfaga Automática

Tipo: Media acción

Subtipo: Ataque, a distancia

El personaje dispara una estruendosa ráfaga de fuego automático a sus enemigos. El atacante debe llevar un arma capaz de efectuar fuego automático para realizar esta acción.

El atacante hace una tirada de Habilidad Balística con una bonificación de +20. Si tiene éxito, el ataque logra un impacto de la manera habitual. Además, por cada nivel de éxito obtiene un impacto adicional. El número de impactos adicionales logrados de este modo no puede exceder la cadencia de fuego en automático del arma. Los impactos adicionales pueden ser asignados al objetivo original o a cualquier otro objetivo a menos de dos metros, siempre y cuando ninguno de los nuevos objetivos hubiera sido más difícil de impactar que el objetivo original.

Ráfaga Semiautomática

Tipo: Media acción

Subtipo: Ataque, a distancia

El personaje dispara una estruendosa ráfaga de fuego semiautomático a sus enemigos. El atacante debe llevar un arma capaz de efectuar fuego semiautomático para realizar esta acción.

El atacante hace una tirada de Habilidad Balística con una bonificación de +10. Si tiene éxito, logra un impacto de la manera habitual. Además, por cada dos niveles de éxito logra un impacto adicional. El número de impactos adicionales logrados de este modo no puede exceder la cadencia de fuego en semiautomático del arma. Los impactos adicionales pueden ser asignados al objetivo original o a cualquier objetivo a menos de dos metros, siempre y cuando ninguno de los nuevos objetivos hubiera sido más difícil de impactar que el objetivo original.

Recarga

Tipo: Media acción, acción completa, o acción prolongada (varía según el arma)

Subtipo: Misceláneo

Declarar esta acción permite a un personaje recargar un arma a distancia. La duración de la recarga (media acción, acción completa, etc.) viene determinada por la descripción del arma.

Uso de Habilidad

Tipo: Media acción, acción completa, o acción prolongada (varía según las circunstancias)

Subtipo: Misceláneo

El personaje utiliza una habilidad, lo que normalmente implica el uso de una tirada de habilidad.

TIRO A TIRO, FUEGO SEMIAUTOMÁTICO Y AUTOMÁTICO

Cada arma tiene un código que indica si es capaz de disparar más de un único tiro en combate y cuantos proyectiles gasta el arma al hacerlo. La cadencia de disparo del arma tiene tres entradas para indicar los modos en los que puede dispararse el arma. La primera entrada indica si el arma puede dispararse tiro a tiro (T). La segunda entrada indica si un arma puede o no ser disparada en modo semiautomático y el número listado describe los proyectiles disparados. Finalmente, la tercera entrada describe si el arma puede ser disparada en modo automático. Cualquier modo en el que el arma no puede ser empleada se indica con un “-”.

Algunas armas pueden utilizarse en más de un modo. Si este es el caso, cada una de sus diferentes cadencias de disparo estará indicada en su perfil. Los personajes deben escoger en qué modo están disparando su arma antes de hacer un ataque.

El bolter modelo Locke de Lorayne Thornhallow tiene una cadencia de disparo de T/2/4, lo que significa que puede ser utilizado tiro a tiro, dos proyectiles en modo semiautomático y cuatro en modo automático.

OTRAS ACCIONES

Hay muchas más opciones de acciones de combate en el juego completo de **ROGUE TRADER**. Además, el DJ puede permitir a los personajes realizar acciones especiales que no están cubiertas por ninguna de estas reglas. Estas acciones improvisadas implican normalmente alguna clase de tirada habilidad o característica.

EL ATAQUE

Hay varias acciones de ataque en **ROGUE TRADER**, desde el ataque total a la ráfaga automática o al directo ataque normal; independientemente de lo que se esté usando, el proceso de causar daño a un oponente se resuelve del mismo modo. Sigue estos pasos para resolver los ataques en combate.

Paso Uno: Determina si el Ataque es Posible

Los ataques cuerpo a cuerpo requieren que el atacante esté trabado en cuerpo a cuerpo con su objetivo. Los ataques a distancia no pueden llevarse a cabo si el atacante está trabado en cuerpo a cuerpo, a menos que esté disparando un arma de tipo pistola. En ambos casos el atacante debe ser consciente de su objetivo.

Paso Dos: Tirada

Un ataque cuerpo a cuerpo requiere una tirada con éxito de Habilidad de Armas. Un ataque a distancia requiere una tirada con éxito de Habilidad Balística. Como en los demás casos, si la tirada es igual o menor que la habilidad siendo probada, el ataque impacta al objetivo.

Paso Tres: Determina el Daño

Si un ataque impacta, daña a su objetivo. Cada arma tiene un listado de daño, que normalmente implica una tirada de dado a la que se suma o resta un número. Tira el dado adecuado, añade cualquier modificador relevante y si el ataque era cuerpo a cuerpo, añade la bonificación de Fuerza del atacante. El resultado es el daño total que se aplica al objetivo.

Si cualquiera de las tiradas de daño resulta en un "10" natural, existe una posibilidad de furia virtuosa.

Furia Virtuosa

Al tirar el daño después de un ataque con éxito, si cualquier tirada de dado resulta en un "10" natural, existe una posibilidad de que el favor del Emperador esté con el atacante. (Esto incluye un resultado de "10" al tirar 1d5). Este resultado pide una segunda tirada de ataque que es idéntica, todos los modificadores incluidos, al ataque original. Si ese segundo ataque impacta, el atacante puede tirar un dado adicional de daño y añadirlo al total.

Si la tirada de daño adicional también resulta en un "10" natural, el Emperador ha sonreído al atacante y este puede tirar otro dado de daño y añadirlo al total. Este proceso continúa hasta que se saca un resultado que no sea un "10" en la tirada de dado. Normalmente, sólo los Personajes Jugadores obtienen los beneficios de furia virtuosa. El DJ puede, a su discreción, permitir a PNJs y villanos importantes el ganar también los beneficios de furia virtuosa.

Paso Cuatro: Aplica el Daño

Del daño total, el objetivo resta su bonificación de Resistencia y sus puntos de blindaje (modificado por la penetración—ver a continuación). Si esto reduce el daño a cero o menos, el objetivo ignora el ataque. En otro caso, cualquier daño restante es aplicado al objetivo. Si el daño al objetivo excede a sus Heridas, está muerto.

Penetración

Todas las armas tienen un valor de penetración, reflejando lo buena que el arma es al atravesar el blindaje. Cuando un disparo o golpe de este arma impacta a un objetivo, reduce sus puntos de blindaje con la penetración del arma, con los resultados menores de 0 contando como 0 (es decir, el blindaje no ofrece ninguna protección). Luego, resuelve el daño de la manera normal.

CIRCUNSTANCIAS DEL COMBATE

Las posibilidades de impactar en combate pueden modificarse de un modo similar a las tiradas de habilidades. Estas circunstancias del combate pueden emplearse para reflejar los efectos del terreno, el clima, las situaciones tácticas y una serie de otros factores. Los personajes deben hacer todo el uso posible de las circunstancias beneficiosas. Un buen plan, equipo adecuado, o un habilidoso empleo de tácticas, pueden significar a menudo la diferencia entre la vida y la muerte para un explorador. Las siguientes circunstancias son algunas de las más comunes encontradas en combate. El DJ tiene la última palabra sobre la dificultad de cualquier tirada particular.

Oscuridad

Las tiradas de Habilidad de Armas hechas en la oscuridad son difíciles (-20), mientras que las tiradas de Habilidad de Proyectiles son muy difíciles (-30).

Terreno Difícil o Arduo

Las tiradas de Habilidad de Armas y Esquivar hechas mientras se permanece sobre un terreno dificultoso, como el barro, son complicadas (-10). Las tiradas hechas mientras se permanece sobre un terreno arduo, como la nieve espesa o el hielo, son muy difíciles (-30).

Trabado en Cuerpo a Cuerpo

Cuando un personaje está adyacente a un enemigo, puede trabarse con él en combate cuerpo a cuerpo realizando cualquier acción de ataque con un arma de cuerpo a cuerpo. Si un personaje se aleja de un enemigo mientras está trabado en combate cuerpo a cuerpo, ese oponente puede hacer un ataque de cuerpo a cuerpo gratuito contra él. Un personaje trabado en cuerpo a cuerpo no puede hacer ataques a distancia a menos que esté portando un arma de tipo pistola.

Objetivos Indefensos

Las tiradas de Habilidad de Armas hechas para golpear a un objetivo dormido, inconsciente, o indefenso de cualquier otro modo, tienen éxito automáticamente. Al tirar el daño contra el objetivo, tira dos veces y suma los resultados.

Ataques con la Mano Torpe

Las tiradas de Habilidad de Armas o Habilidad de Proyectiles hechas para atacar con un arma empuñada en la mano torpe del personaje, se consideran difíciles (-20).

A Quemarropa

Las tiradas de Habilidad Balística hechas para alcanzar a un objetivo a menos de tres metros, son fáciles (+30). Ten en cuenta que esta bonificación no se aplica al disparar a objetivos que están trabados en cuerpo a cuerpo con el personaje.

Disparando sobre un Combate Cuerpo a Cuerpo

Las tiradas de Habilidad Balística hechas para impactar a un objetivo que está trabado en combate cuerpo a cuerpo con un oponente, son difíciles (-20).

Objetivos Desprevenidos

Las tiradas de Habilidad de Armas o Habilidad de Proyectiles hechas para atacar a objetivos desprevenidos (es decir, objetivos sorprendidos), son fáciles (+30).

Heridas

Como consecuencia del combate, los personajes sufren daño. Un combatiente puede recibir una cantidad de daño igual a sus Heridas. Cuando el daño iguala o excede a sus Heridas, el personaje resulta muerto.

Daño Crítico

Las reglas de heridas en este libretto están simplificadas debido a las restricciones de espacio. **ROGUE TRADER** comprende una amplia gama de coloridos efectos de daño crítico, incluyendo heridas permanentes como la pérdida de miembros.

RECOMPENSA ABANDONADA

“Las fauces. Así es como llaman a la entrada a la expansión Koronus; un nombre adecuado dada su historia. En tanto que me he sentado en el trono de capitán, he visto innumerables naves y almas, desvanecerse por su garganta. Por supuesto siguen viniendo, puesto que las fauces conducen a un vientre lleno de riquezas.”

—Lord-Capitán Ezekiel Pengalia

RECOMPENSA ABANDONADA es una aventura corta de introducción, que pretende proporcionar a los jugadores una oportunidad de experimentar el juego **ROGUE TRADER**. La aventura sigue los esfuerzos de los PJs para encontrar y rescatar la *Recompensa del Emperador*, un navío perdido en las fauces, y comprende los temas principales del juego—el beneficio y la exploración. También proporcionará, a jugadores y DJs por igual, un punto de partida para posteriores aventuras en el oscuro y peligroso universo de Warhammer 40,000.

COMENZANDO

Toda la información necesaria para dirigir esta aventura ha sido proporcionada en este libretto, incluyendo reglas básicas y personajes pregenerados para los jugadores. También se ha presentado alguna información de trasfondo sobre el escenario; sin embargo, **RECOMPENSA ABANDONADA** ha sido diseñada como una aventura autónoma y no necesita de ninguna comprensión detallada del escenario. La aventura comienza con Sarvas Trask y su tripulación después de haberse aventurado en las fauces, en busca de un navío perdido, y de la fortuna y gloria que promete. El comerciante independiente está a bordo de su nave, el *Ventura Soberana*—un antiguo crucero Imperial inspirado en la gran iconografía de su dinastía. El *Ventura* es un navío formidable, capaz de arrasar ciudades y de navegar las peligrosas corrientes de la disformidad. Por supuesto, lo más importante para Trask y su tripulación son sus profundos recintos y la riqueza que pueden almacenar.

UNA SITUACIÓN RECUPERABLE

El foco de este escenario es el rescate de un navío conocido como la *Recompensa del Emperador*. En **ROGUE TRADER**, esta clase de misión es conocida como una gesta (consulta el recuadro). El DJ debe explicar a los jugadores que su propósito al encontrar y recuperar la *Recompensa*, es completar con éxito esta gesta, incrementando así su riqueza y añadiéndola a la gloria de su dinastía. Además de esbozar la gesta, el DJ debe proporcionar también a los jugadores un poco del trasfondo sobre cómo consiguieron la información que les conduce a la nave y los demás requisitos que tuvieron que cumplir antes de comenzar su misión. En una gesta normal, se pediría a los PJs que asegurasen estos requisitos por sí mismos durante el juego; sin embargo, para los propósitos de esta aventura se considera que ya han sido asegurados.

Los requisitos para esta gesta y como los han adquirido los PJs, son:

La localización del navío: Recientemente un explorador de la Armada Imperial detectó la baliza de socorro de la *Recompensa del Emperador* en el campo de batalla, una marchita sección del espacio en las fauces. Esta información encontró su camino en los escalones más bajos del personal de mando de la flota de batalla Calixis, donde fue desestimada hasta que un joven y emprendedor oficial la vendió, junto con la frecuencia de voz para detectar la baliza, a Trask y su tripulación.

Un escrito de reivindicación: En el nombre de Trask, Tsanthos hizo los ruegos y suplicas adecuados al Administratum, recibiendo (finalmente) un Escrito de Reivindicación relativo a la recuperación y salvamento de la *Recompensa del Emperador*. Bajo las condiciones de este escrito, el mismo comerciante independiente debe ser el primero en poner el pie a bordo del navío abandonado.

Tripulación y equipo de rescate: Haciendo uso de su capital, Trask ha adquirido una tripulación de junkers, o rescatadores, de Puerto Errante.

Para los propósitos de esta aventura, la cantidad final de beneficio que los PJs reúnen de sus acciones sirve como un buen punto de referencia para su éxito o fracaso total. El DJ debe convencer a los jugadores de que sea lo que sea lo que consigan, el objetivo definitivo es la recuperación de la *Recompensa del Emperador* y el beneficio que supondrá su rescate. Lee o parafrasea lo siguiente:

*Recientemente un navío explorador detectó la baliza de socorro de la *Recompensa del Emperador* en el campo de batalla, una marchita sección del espacio en las fauces. Las fauces son el peligroso pasaje de la disformidad que conecta el sector Calixis con la, principalmente inexplorada, expansión Koronus, un área del espacio que está más allá del dominio Imperial.*

*Nathin Tsanthos, un estudioso de la expansión, sabe que la *Recompensa del Emperador* es un crucero ligero de la clase Lathe, un rico botín de hecho si puede ser rescatado. En nombre del comerciante independiente Sarvas Trask, Tsanthos hizo las suplicas y ruegos adecuados al Administratum, recibiendo finalmente un Escrito de Reivindicación relativo a la recuperación y rescate de la *Recompensa del Emperador*. Bajo las condiciones de este escrito, el mismo comerciante independiente debe ser el primero en poner el pie a bordo del navío abandonado. Para este fin, os habéis embarcado en el *Ventura Soberana*, un enorme y poderoso crucero, propiedad de la dinastía Trask durante siglos.*

COMO FUNCIONA UNA GESTA

En **ROGUE TRADER**, un objetivo principal para los PJs es la adquisición de beneficio. El beneficio es una medida de la riqueza de los PJs, tanto materialmente como sobre el papel. No se trata simplemente de lo que un Lord-Capitán mantiene almacenado en sus cámaras privadas, sino que representa una escala real para el éxito de los PJs, además de permitirles expandir su dinastía y adquirir y mantener cosas enormemente costosas, como naves estelares, ejércitos mercenarios y estaciones espaciales. Una parte de la mayoría de las cosas que hacen los PJs, estará ligada a aumentar o mantener su beneficio.

Una gesta es una misión específica (en el caso de esta aventura, una operación de rescate), que si resulta exitosa proporcionará a los PJs una significativa bonificación a su beneficio. Cada gesta es diferente y tiene una lista establecida de requisitos (las cosas que los PJs necesitan antes de que puedan comenzarla) además de un nivel de recompensa (beneficio) cuando es completada.

BENEFICIO

La riqueza colectiva e influencia de un comerciante independiente y sus consejeros—los personajes jugadores—se mide mediante un valor: Beneficio. Este valor se utiliza para determinar qué servicios o bienes pueden ser prestados, la escala de las aventuras del grupo y su posición entre sus iguales y otros poderes del Imperio.

En Rogue Trader, los personajes jugadores pueden, si lo eligen, aumentar el beneficio de su grupo completando gestas. Cada gesta completada se añade al valor de beneficio del grupo, permitiéndoles crecer en riqueza y poder—quizás comandando finalmente flotas enteras de naves estelares o siendo dueños de su propio planeta.

EL CAMPO DE BATALLA

El escenario comienza con el Ventura Soberana recién entrado en el campo de batalla. Lee o parafrasea lo siguiente:

Han pasado varios días desde que embarcasteis en Puerto Errante hacia la oscuridad y el peligro de las fauces. En ese tiempo, vuestro navío ha sido zarandeado y maltratado por las violentas corrientes de disformidad del paso, y habéis tenido que hacer la traslación hacia el espacio real en numerosas ocasiones para mantener vuestro rumbo. El campo Geller del Ventura Soberana—el aura de energía que protege a todas las naves Imperiales de las malignas entidades de la disformidad—ha sido también tensado por la intensa naturaleza del paso y la volátil naturaleza de las fauces. Ahora, finalmente, vuestra nave ha llegado al lugar maldito conocido como el campo de batalla, un olvidado tramo de vacío lleno de los restos desperdigados de antiguas naves de guerra. Aquí en algún lugar se encuentra la Recompensa del Emperador y el rescate que habéis venido a recoger.

Una vez alcanzado el campo de batalla, los exploradores necesitarán comenzar su búsqueda del *Recompensa*. Esta búsqueda debería llevar varias horas, como poco, y quizás incluso unos

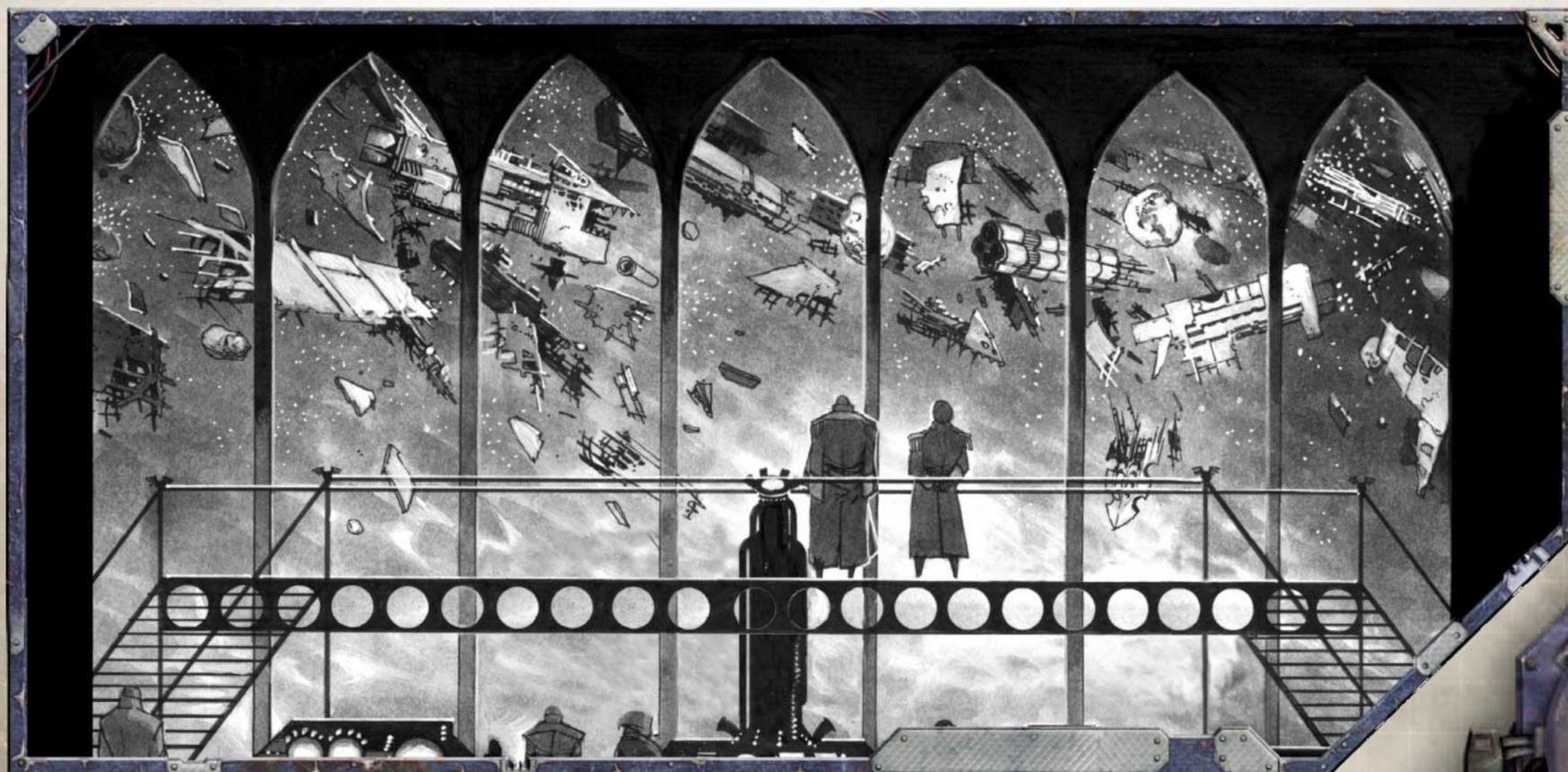
pocos días (el campo de batalla es un lugar verdaderamente enorme). Este es un buen momento para que los PJs se describan a sí mismos al resto y para obtener una mayor comprensión de sus papeles a bordo del navío (consulta las descripciones de los PJs). El DJ puede también utilizar esta breve introducción para hacer hincapié en los jugadores acerca de la solitaria y desolada naturaleza del campo de batalla y su misterio antinatural. Cuando el DJ esté preparado, puede hacer que los PJs detecten la débil señal de voz de la baliza de socorro del *Recompensa*, que les conduce a su lugar de reposo.

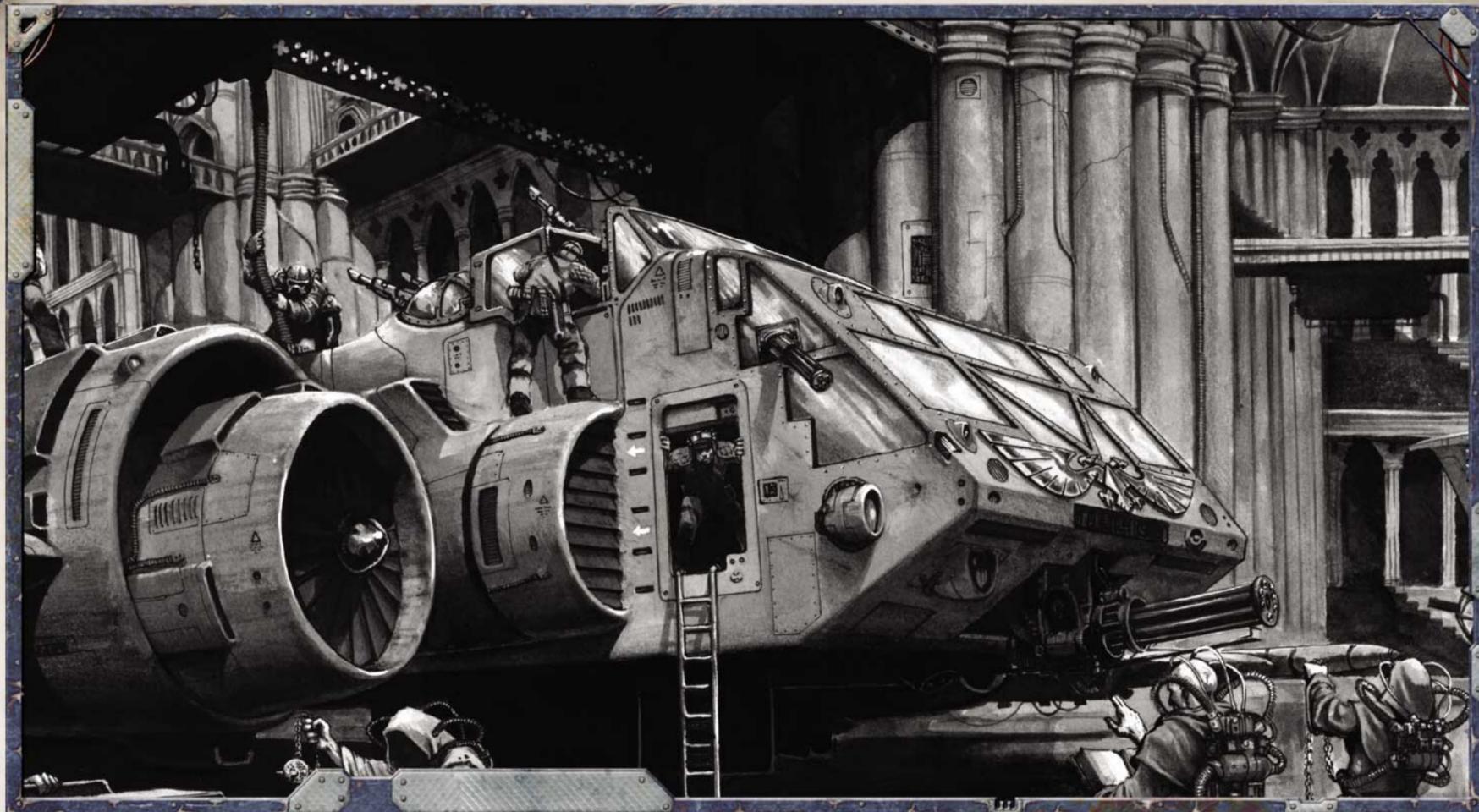
UNA GLORIOSA RECOMPENSA

Sin embargo, llegar al *Recompensa* es más fácil de decir que de hacer, puesto que se encuentra en el centro de un enorme campo de desperdicios, de unos 300,000 kilómetros de diámetro. Cuando el navío de los PJs se acerque al campo, lee o parafrasea lo siguiente:

A través de los paneles de vista de vuestro navío, comenzáis a ver una enorme nube brillante dispersa en el vacío. Según os acercáis, podéis discernir débilmente los cascos de los navíos, desecados y corroídos por siglos de exposición desprotegida al vacío y a la radiación solar. Parece que hace mucho tiempo, aquí tuvo lugar un enfrentamiento que dejó detrás los retorcidos restos de navíos de asalto, munición explosiva y otros desechos de la guerra. Incluso cuando miráis, la nube se mueve como un lento remolino de basura, sus fragmentos chocan uno contra otro y se rompen en lluvias de escombros y polvo. Podéis ver el débil parpadeo de un motor de plasma mientras gotea un tenue brillo en el espacio, cerca del centro de la caótica masa de navíos quebrados y pecios ennegrecidos.

En el momento en que estén muy cerca de los escombros, los sensores de la nave registran toda clase de peligros, desde fluctuantes restos radioactivos a munición oculta y no explotada. De hecho, la propia *Recompensa* parece haber sufrido serios daños cuando quedó a la deriva hace varios meses y tanto el timonel como el navegante de los PJs les advertirán de que llevar el navío





dentro de la nube sería de hecho una idea muy mala. Sin embargo, un navío más pequeño podría llevar a cabo el viaje ileso. Los barridos de los sensores sobre la *Recompensa* revelarán también que el campo Geller de la nave está parcialmente activo, aunque débil y fluctuante—el motivo lo descubrirán los PJs posteriormente...

NAVEGANDO POR EL CAMPO

En este punto, los PJs necesitarán averiguar la mejor forma de liberar el navío, atrapado en su tumba llena de desperdicios. Debes dejarles claro que llevar su propio navío no sería aconsejable; incluso si llegan vivos al *Recompensa*, el daño que recibirían anularía cualquier beneficio real de la gesta. Pilotar fuera la *Recompensa*, o al menos llegar hasta ella y transportar sus componentes más valiosos, son sus mejores opciones para obtener su premio. La manera más obvia para llegar a la *Recompensa* es utilizando una nave pequeña y ágil, como un cúter artillado (los PJs tienen una nave así a bordo, para aterrizajes planetarios y similares). Esta nave podría evitar lo peor de los escombros y resulta demasiado pequeña para activar cualquier munición escondida, como minas o torpedos.

No obstante, cualquier intento de navegar por el campo con una nave pequeña no está libre de peligro y necesitará de una tirada de **Pilotar Moderada (+0)**. Fallar esta tirada causará algunos daños a la nave mientras golpea escombros o revienta antigua munición, pero la nave será capaz de alcanzar el navío, aunque más desgastada. Los PJs inteligentes podrían tener la idea de abrir un camino por el campo con los cañones del navío, haciendo más fácil el paso a la pequeña nave. Si los PJs han tenido la claridad de ideas para hacer esto antes de embarcar, entonces todas las tiradas de Pilotar se vuelven **Fáciles (+30)**.

EL CÚTER ARTILLADO

El término “cúter artillado”, se refiere a una variedad de naves estelares armadas y blindadas, que pueden ser utilizadas para viajes estelares dentro del sistema, transporte de órbita a tierra, desembarcos hostiles,

o incluso combates aéreos. El cúter artillero de los exploradores está tripulado por uno o dos pilotos, uno o dos artilleros, y un ingeniero. La nave tiene varios sistemas de armas, alojamientos para seis tripulantes y un compartimento de carga suficiente para transportar cerca de 30 personas o el equivalente en carga. Hay seis trajes de vacío a bordo.

RESCATANDO LA NUBE

Los PJs también podrían tener la idea de buscar en el resto de la nube para rescatar algo de valor. Aunque la mayoría de los escombros han sido despojados hace mucho tiempo de componentes útiles, o dañadas más allá de reconocimiento, el tiempo y el esfuerzo podrían producir algún beneficio. Si los PJs piensan en llevar a cabo esta búsqueda, pueden hacer una tirada de **Competencia Tecnológica Moderada (+0)** (siempre y cuando estén a bordo de su navío y con acceso a los sensores). Si tienen éxito, han identificado algún escombros potencialmente valioso en la nube y puede transmitir la información a sus equipos de rescate, añadiéndolo a su beneficio (consulta recompensas).

ABORDANDO LA RECOMPENSA

Según los PJs se acerquen al *Recompensa*, lee o parafrasea lo siguiente:

De cerca, la Recompensa del Emperador está en mal estado; grandes rasgaduras marcan su casco y sus bastiones y mamparos están agujereados y gastados por meses de exposición desprotegida al vacío. Sin embargo, hay un débil resplandor de los motores y una sombra de luz que se derrama desde la cúpula del puente, indicando que los reactores de plasma del navío no se han enfriado por completo.

Los PJs serán capaces de encontrar un sello de vacío sin demasiada dificultad, bien cerca del puente o a lo largo del deteriorado casco. Unas tenues runas en ámbar les indican que

aún hay atmósfera dentro de la nave y los PJs pueden moverse sin trajes de vacío completos, aunque pueden beneficiarse de los respiradores de vacío (consulta falta de aire, posteriormente). Cuando el sello está roto, una ráfaga de aire rancio y polvo fluye en la entrada, llevando con ella el seco regusto de la vieja muerte. En este punto, los PJs son libres de buscar por la nave y mientras deambulan por sus pasillos llenos de polvo, hay algunas cosas que les deberían resultar evidentes:

Laberinto de sombras: Aunque el reactor de plasma debe estar aún activo, toda la nave está en energía mínima. Esto significa que las lámparas a lo largo de los pasillos emiten sólo una tenue luz, dejando la mayoría de las cámaras y pasarelas en la sombra. Muchos portales, placas reactivas y dispositivos internos de áuspex no funcionan, y todos los sistemas de comunicación de voz internos están inactivos. Sin embargo, una tirada de **Competencia Tecnológica Rutinaria (+10)** revelará que algunas líneas de conducto, aquellas que se dirigen al puente, parecen estar yendo a plena potencia.

Cadáveres y polvo: Esparcidos a lo largo del navío, están los polvorientos y arrugados cuerpos de los tripulantes y los servidores, tendidos en las cubiertas y echados sobre los controles. Con las armas aún enfundadas y sin signos de violencia, los cadáveres no revelan fácilmente que fue lo que los mató. Una tirada de **Medicæ Moderada (+0)** revelará que probablemente murieron de asfixia.

Cerraduras y sellos: Según exploran, los PJs también descubrirán que gran parte del navío está sellado por imponentes puertas de presión, incluyendo la mayoría de las cubiertas inferiores y los niveles del reactor. Estas puertas están cubiertas de polvo y brillan con runas escarlatas, que indican que más allá hay atmósfera tóxica o el vacío. Atravesar las puertas o devolver la atmósfera a las cámaras que hay detrás llevará tiempo y sería mucho más fácil abrirlas desde el puente.

Sea lo que sea lo que los PJs decidan hacer, finalmente necesitarán llegar al puente para intentar hacerse con el control del navío y restaurar energía a sus sistemas. El DJ puede sugerir esto a los jugadores, o en caso de que hayan llevado algún PNJ con ello, este hará la sugerencia. Alternativamente, su exploración puede llevarles allí en el momento oportuno.

Músculo Extra

Es posible que los PJs pudieran decidir el traer con ellos a algunos miembros de la tripulación para ayudar. Aunque el *Ventura* tiene una enorme tripulación (aproximadamente 100,000), no son soldados y la mayoría de ellos son esenciales para dirigir el navío. En las tres plazas disponibles en el cúter artillado, los PJs pueden bien poner a algunos rescatadores o a tripulantes de menor rango. Se asume que los tripulantes o rescatadores tienen todas sus características con un valor de 25 y que siempre van los últimos en el orden de iniciativa. Estarán armados con pistolas automáticas (30m; T/3/-; 1d10+3, Pen 0, Cargador 8, Recarga completa).

Los PJs podrían también decidir mandar a otros en su lugar a bordo del cúter artillado. Si esto sucede, el DJ debe hacer saber al jugador que controla a Tsanthos que bajo las cláusulas del Escrito de Reivindicación, el mismo comerciante independiente debe ser el primero en poner el pie en el objeto de rescate, para que resulte válido a ojos del Administratum, sin mencionar que ningún verdadero comerciante independiente rechazaría la gloria de reclamar tal trofeo personalmente.

DISPOSITIVOS HALO

Los dispositivos halo son artefactos xenos, descubiertos entre las ruinas de antiguos mundos alienígenas en las estrellas Halo. Poseedoras de extrañas y potentes propiedades, pueden alcanzar precios muy altos dentro del Imperio, en donde los coleccionistas codician su capacidad para potenciar la forma humana y derrotar incluso a la propia mortalidad. Sobra decir que la posesión de arqueotecnología xenos peligrosa es altamente herética.

EL GUSANO PSYCHARUS

Mucho antes de la llegada del hombre, las estrellas Halo y la expansión eran el hogar de extraños y terribles imperios xenos. Ocasionalmente, artefactos de estas civilizaciones perdidas son encontrados por comerciantes, exploradores y contrabandistas, y filtrados de vuelta en el Imperio. El gusano Psycharus es uno de esos artefactos. Con el aspecto de un gusano de bronce oxidado de unas seis pulgadas de largo, el gusano es frío y grasiento al tacto y a primera vista no parece nada más que una macabra curiosidad. Sin embargo, cuando está conectado a la disformidad, posee una terrible inteligencia y el poder de reanimar a los muertos y a los que nunca han vivido en viles títeres de la disformidad.

LA HISTORIA DE LA RECOMPENSA DEL EMPERADOR

La *Recompensa del Emperador* cayó víctima de un dispositivo Halo mortal, conocido como el gusano Psycharus, llevado a bordo por su confiado capitán, Janrak Spargan, mientras viajaba por la expansión. El artefacto permaneció inactivo en manos de Janrak durante gran parte del viaje de retorno al sector Calixis, hasta que fue examinado por su Navegante, Orden Hyort. Un Navegante de la Casa Benetek, Orden fue un miembro leal de la tripulación de Janrak y había servido con él muchos años. Sin embargo, estaba singularmente poco preparado para tratar con el gusano Psycharus y su antiguo mal. Tan pronto tocó el maldito artefacto, este arañó su camino por su rostro, enganchándose encima de su tercer ojo obligándole a mantenerlo abierto. Bebiendo profundamente desde su conexión a la disformidad, el gusano lleno a Orden con un poder antinatural y deseos alienígenas oscuros. Forzado por el gusano, el Navegante vació gran parte de la atmósfera del navío en el espacio, matando a cientos de tripulantes. Luego intentó tomar el control de la nave usando los poderes del gusano para reanimar los cadáveres de los muertos para ayudarle. Siguió una lucha encarnizada y sangrienta, en la que la mayor parte de la tripulación restante, incluyendo a Janrak, fue asesinada. Aunque los escasos supervivientes no fueron capaces de matar a Orden o destruir el gusano, lograron echar a pique el navío, evitando que tomara el control. Frustrado, Orden espera ahora otra oportunidad para escapar.

LAS FAUCES SE CIERRAN

El puente de la *Recompensa* es una vista inquietante, llena de cuerpos y cubierta de polvo. Al contrario que el resto del navío, aquí hay señales de lucha. Los mamparos muestran quemaduras e impactos de proyectiles bólter, los cadáveres están retorcidos en una violenta muerte y hay casquillos esparcidos por todo la cubierta. Explorando el puente, los PJs descubrirán rápidamente el epicentro del combate. Lee o parafrasea lo siguiente:

Pasando por encima de los caídos cadáveres de la tripulación de la Recompensa del Emperador, ascendéis hasta el zócalo de mando y al pie del trono del Lord-Capitán. En la base del trono se encuentran lo que deben ser los restos del propio capitán, quebrados y retorcidos, con cables y tubos crudamente cortados o arrancados de sus cubiertas. En su lugar en la cima del trono, se sienta un hombre vestido con la túnica propia de un navegante, con su cabeza inclinada hacia abajo y aparentemente muerto. Curiosamente, la capucha del hombre está echada hacia atrás, revelando un artefacto metálico con un aspecto muy parecido al de un gusano, pegado en su frente en el lugar en donde debería encontrarse su tercer ojo. Repentinamente, la cabeza del navegante emite un chasquido, elevándose mientras os observa desde sus vacíos ojos muertos.

Orden ve de inmediato en los PJs y en su operativa nave, una oportunidad para escapar de su prisión; por supuesto, sólo le son útiles muertos. La primera cosa que ocurre es que los portales del puente se sellan, chocando con silbidos presurizados. Entonces, un siniestro resplandor rojo comienza a formarse alrededor del gusano mientras reúne su poder. Todo esto sólo lleva unos pocos segundos, durante los que los PJs pueden decidir bien atacar a Orden, o hablar con él. Sin embargo, tales esfuerzos son fútiles, ya que no responde a preguntas y está protegido por un poderoso escudo psíquico, que causa que hasta los más poderosos disparos y explosiones reboten y que los ataques cuerpo a cuerpo se desvíen a un lado. Enseguida se hace evidente que el artefacto en la frente del navegante le está protegiendo del daño (consulta luchando a Orden, a continuación).

Tan pronto como el puente está sellado, retorcidos hilos de energía disforme se contorsionan desde el artefacto en la frente del navegante para bailar entre los muertos. Un segundo después, los cadáveres comienzan a moverse. Al principio, sólo unos pocos se tambalean torpemente sobre sus pies y avanzan hacia los PJs con intenciones asesinas, pero pronto hay docenas impulsándose desde el polvoriento suelo. Una variada colección de tripulantes y servidores (algunos arrastrándose desde los pozos de control, otros desgarrándose a sí mismos para liberarse de sus posiciones) convergen sobre los personajes en una inestable masa. El DJ debe comenzar con el ataque de seis títeres de la disformidad, humanos o servidores (consulta la página 19). Estos aparecen a varios metros de los PJs, dando algo de tiempo a los jugadores para reaccionar. Después de 2 asaltos seis más se unirán a la lucha y luego tras 5 asaltos, otros 12. Además de reanimar a los títeres de la disformidad, tan pronto se despierta, Orden comienza a vaciar la atmósfera del puente, causando corrientes de polvo que fluyen hacia los conductos de ventilación. Desde ese momento se aplican las reglas de falta de aire (consulta el recuadro). Ten en cuenta que durante esta lucha Orden no atacará a los PJs, prefiriendo primero evaluar sus capacidades. Si es físicamente dañado, huirá.

LUCHANDO CON ORDEN

Con el poder del gusano protegiéndole, será casi imposible para los PJs dañarle directamente. El DJ debe dejar claro a cualquiera de los PJs que ataque directamente al navegante, que sus golpes o disparos están siendo detenidos por alguna clase de brillante escudo carmesí. Los personajes con Saber Académico relativo a leyendas, ocultismo o el táctica imperialis pueden hacer una tirada **Moderada (+0)** para reconocerlo como un poderoso escudo

FALTA DE AIRE

En varios momentos durante la estancia de los PJs en la Recompensa, podrían encontrarse con que se están quedando sin aire. Esta circunstancia tiene los siguientes efectos:

- Durante los primeros 5 asaltos cada personaje sentirá una sensación de mareo y sufrirá un -10 a todas las tiradas de habilidad.
- Cada asalto después del quinto, cada PJ debe hacer una tirada de Resistencia con un penalización de -5 acumulada o sufrir un punto de daño (¡la bonificación de Resistencia y el blindaje no ofrecen protección!). Si un PJ sufre un daño igual a sus Heridas, caerá inconsciente y morirá en 1d5 minutos.

Si los PJs están llevando respiradores de vacío, pueden ignorar estos efectos por completo.

psíquico. No obstante, el escudo parpadea y no parece ser completamente sustancial. Esta inestabilidad es resultado de la energía intermitente del campo Geller, que interfiere con el poder del gusano. El DJ debe animar a los personajes jugadores a hacer tiradas de **Lógica Moderada (+0)** para establecer la conexión (la mayoría de los viajeros espaciales, especialmente los nacidos en el vacío, pueden decir cuando se eleva o se reduce el campo Geller por la forma en la su piel se estremece). Sin embargo, las fluctuaciones no afectan a la fuerza del escudo y es prácticamente imposible para los personajes romperlo (consulta el perfil de Orden). No obstante, existen otras formas de dañar a Orden. EL DJ debe permitir a los PJs una tirada de **Perspicacia Moderada (+0)** para advertir los agrietados paneles de vista o los expuestos conductos de alimentación que conducen al trono del capitán, avisándoles de las siguientes opciones:

Una explosión considerable: Si los PJs pueden causar una explosión considerable, posiblemente utilizando cargas de rescate o haciendo una tirada de **Competencia Tecnológica Complicada (-10)** para sobrecargar las cisternas de energía dentro del trono del capitán, entonces, Orden resultará visiblemente dañado y retrocederá al Oculus del navegante, empleando a los títeres de disformidad para cubrir su fuga, cerrando el paso detrás de él.

Rompiendo el casco: Utilizando explosivos o cualquier arma con una penetración de 4 o más, los PJs pueden reventar los paneles de vista del puente y sumergir la sala en el vacío. Esto obligará a Orden a retroceder (como antes) por temor a verse arrastrado en el vacío. Cualquier PJ que no esté llevando un traje de vacío, sufre de inmediato 2d10 de daño, no reducido por blindaje, y comienza a asfixiarse (consulta falta de aire).





ESCAPANDO DEL PUENTE

Independientemente de si los PJs pueden expulsar o no a Orden, necesitarán escapar del puente antes de que se vacíe de aire o sean arrollados por los títeres de la disformidad, ya que se levantan una y otra vez. Hay un par de formas para que los PJs salgan del puente:

Rompiendo los portales: Si han traído hombres o equipo adicional con ellos, podrían tener la potencia de fuego o las herramientas para atravesar los portales. Esta no es una tarea sencilla y necesitará de tres hombres trabajando en conjunto tres asaltos, durante los que deben ser protegidos. Alternativamente, un PJ puede hacer una tirada de **Competencia Tecnológica Difícil (-20)** para abrir manualmente un portal desde uno de los paneles de control principal. Este proceso requiere que el PJ trabaje sin distracciones durante 3 asaltos.

A lo largo de los conductos de ventilación: Como una acción completa, un PJ puede reventar uno de los conductos de ventilación del aire y saltar hacia abajo a la oscuridad. Encontrar un conducto que lleve a alguna parte que no sea a un ventilador rotando rápidamente, requiere una tirada de **Buscar Moderada (+0)**. Si varios personajes intentan esta tirada, sólo es necesario que uno tenga éxito. Si los PJs fallan, o simplemente escogen un conducto al azar, entrarán en conflicto con alguna maquinaria trituradora, una caída en picado, o algún peligro similar, y deben hacer una tirada de **Agilidad Moderada (+0)** o sufrir 1d10+4 de daño. A discreción del DJ, se puede extender esta sección, teniendo a los personajes luchando por sus vidas mientras los títeres de la disformidad trepan por los conductos de ventilación tras ellos (posiblemente encontrando desagradables finales en los ventiladores).

TÍTERES DE LA DISFORMIDAD

Estas desagradables parodias de vida están animadas por el control del gusano. Lentos y torpes, no ofrecen ningún peligro real por separado, pero en cantidades pueden ser mortales.

Perfil Títere de la Disformidad

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
33	13	64	21	11	—	12	13	—

Heridas: 6

Movimiento: 1/2/3/6

Habilidades: Ninguna.

Talentos: Entrenamiento en arma (según corresponda).

Rasgos: Marioneta de carne (ver a continuación).

Armas: Restos irregulares aumentados por la disformidad (1d5+6; Pen 2) o pistola láser (30m, T/-/-; 1d10+3).

Equipo: Ninguno.

Marioneta de carne: Ni vivos ni muertos, los títeres de la disformidad son sólo objetos animados por el poder del gusano Psycharus. Como tales, no pueden ser verdaderamente eliminados. Cuando llegan a 0 Heridas, se derrumban durante 5 asaltos antes de levantarse otra vez con nuevas heridas abiertas y miembros perdidos. Sólo un daño masivo, que cause 15 puntos de daño en un único impacto puede abatirlos para siempre. El DJ debe permitir a los PJs descuartizar a los títeres inactivos con armas cuerpo a cuerpo. Los títeres de disformidad sólo pueden usar las acciones de ataque normal y carga.

ORDEN, ESCLAVO DEL GUSANO

PSYCHARUS

Poco queda ahora de Orden, con su mente vaciada por el gusano Psycharus. Lo que recuerda le llega brevemente en forma de destellos de memoria humana en medio de imágenes alienígenas y de los deseos del gusano.



Perfil Orden

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
53	13	34	51	47	40	39	58	12

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 21

Habilidades: Ninguna.

Talentos: Ninguno.

Armas: Puños energizados (2d10+4).

Blindaje: Ninguno.

Equipo: Ninguno.

Además, siempre y cuando el gusano tenga conexión con la disformidad, será capaz de regenerar a Orden, incluso si resulta muerto.

LOS FANTASMAS DEL EMPERADOR

Una vez que los PJs hayan escapado del puente, sus dos objetivos principales serán sin duda el ponerse en contacto con su navío y regresar a su cúter artillado. Desafortunadamente, han sido aislados de ambos. Las señales de voz sólo son contestadas con estática y las rutas de vuelta al sello de vacío por el que entraron, han sido cerradas y vaciadas de atmósfera. Los intentos para llegar a su nave se encuentran con manadas de títeres de la disformidad (pocos al principio, pero luego más) además de los peligros de intentar pasar a través de cámaras sin aire. El DJ debe jugar con el hecho de los PJs están atrapados, permitiéndoles atajar a través de puertas o encontrar caminos alternativos, sólo para llegar a obstáculos impasables. Todo el tiempo se tropezarán con grupos de títeres de la disformidad y se verán forzados a retroceder o a trabarse en breves tiroteos, posiblemente gastando una valiosa munición. Después de unos pocos intentos de alcanzar su nave, deben cruzarse con Erart, uno de los pocos supervivientes del Recompensa.

Un hombre desaliñado y sucio, vestido en un antiguo uniforme, se les aproxima desde las sombras, extendiendo sus manos y pidiendo a los PJs que no disparen. Si consienten, se acerca y les dice que su nombre es Erart y que conoce un lugar seguro en el que pueden esconderse. Si los PJs quieren interrogarle, les dice que no es seguro hablar en donde están y se ofrece a decirles todo lo que sabe cuando estén bajo las cubiertas. Si tiene que hacerlo, suplicará que le sigan, pero finalmente, si desean quedarse les dejará solos. Si le siguen, les conduce a una serie de túneles de servicio cerrados con códigos y abajo en las entrañas de la nave, explicando que los poderes del gusano son más débiles cerca del reactor. En este desagradable laberinto de pasillos, se cruzan con los demás supervivientes, carroñeros demacrados, irónicamente con un aspecto más horrible que los títeres de la disformidad.

En un principio desconfiados hacia los PJs, los supervivientes necesitarán ser convencidos de que los PJs están ahí para ayudar. Este convencimiento puede ser interpretado por los PJs, presentando

razones al líder de los supervivientes, Erart. Dependiendo de su elección de un método de persuasión, un PJ puede hacer una tirada de **Carisma**, **Engañar**, o **Intimidar Rutinaria (+20)**, pero siempre y cuando los PJs accedan a intentar destruir a Orden y sacarles de la nave y del campo de batalla, eventualmente ofrecerán su ayuda. Erart les cuenta entonces la Historia de la *Recompensa del Emperador* (consulta la página 17) y lo que sabe acerca del dispositivo Halo (al que llama el gusano). Les habla del intento de matar a Orden y su nefasta batalla en el puente. Fue durante esa lucha cuando se dieron cuenta del verdadero poder del dispositivo y sus capacidades. También llegaron a la conclusión de que el dispositivo estaba de algún modo extrayendo su poder de Orden y les impedía matarle.

Sin embargo, hay esperanza. Antes de morir, el capitán dedujo que el dispositivo debía extraer de algún modo su poder de la disformidad, como si sólo se activase en presencia de Orden y su tercer ojo. También permaneció inerte cuando la nave estaba en tránsito, protegida de la disformidad por su campo Geller. Erart cree que si el campo Geller puede ser llevado a su potencia máxima, podría romper el suministro de alimentación del dispositivo y permitirles matar a Orden. Por supuesto, esta idea sigue siendo sólo una teoría, ya que una de las primeras cosas que hizo Orden cuando asesinó a la tripulación fue desactivar el cogitador central y purgar su espíritu máquina, permitiendo al gusano reinar sobre los sistemas de la nave. Sin el cogitador y el espíritu máquina, el campo Geller no puede ser alzado por completo.

En este punto, Erart intenta convencer a los PJs de que deben ser ellos los que vayan al núcleo y despierten al espíritu máquina. Si los PJs le preguntan porque nunca han hecho esto por sí mismos, les dice que nunca ha sido capaz de conseguir que el cogitador le responda (sin embargo, la verdad es que todos los supervivientes están demasiado aterrorizados para dejar la seguridad de sus túneles y demasiado débiles para después matar a Orden).

Si los PJs deciden no intentar despertar al espíritu máquina, tendrán que esperar el rescate.

DESPERTANDO AL ESPÍRITU MÁQUINA

Para alcanzar el cogitador central, los PJs deben pasar a través de una parte sustancial de la nave. Aunque este viaje debe ser angustioso—llevándoles por pasajes en donde el casco está muy dañado, contenedores de carga llenos de escombros y fugas de las bombas de gravedad— los PJs deben ser capaces de hacerlo sin problemas serios. Una vez que lleguen al núcleo, lee o parafrasea lo siguiente:

Os arrastráis en una enorme cámara cilíndrica con alimentadores de energía e intercambiadores de fluidos que suben y bajan en espiral hacia la oscuridad. Suspendido entre el caos de tubos y cables hay una colección de grandes esferas de latón, rodeadas de servidores inactivos. Habéis llegado al cogitador central.

Para despertar al espíritu máquina, el PJ debe primero promulgar las súplicas y rituales correctos. Esto no requiere ninguna tirada, siempre y cuando sigan las instrucciones que les ha dado Erart, aunque les llevará casi una hora mientras introducen multitudes de runas y llenan las reservas de fluidos que devuelven la vida a la máquina. Alternativamente (si el grupo no acompañó a Erart o deseó hacer esto por su cuenta), una tirada de **Competencia Tecnológica Ordinaria (+10)** puede despertar

al espíritu máquina. Una vez activo, el interfaz del espíritu máquina, la acartonada cabeza y cuerpo de un servidor, se dirige a ellos, pidiéndoles que se identifiquen. El DJ debe interpretar al espíritu máquina como una personalidad fríamente lógica, recordando que no está verdaderamente vivo. Depende de los PJs el responder satisfactoriamente a las siguientes preguntas del espíritu máquina y luego convencerle para que eleve el campo Geller:

¿Quiénes sois?: Sólo si uno de los PJs se identifica a sí mismo como el capitán, se volverá cooperador el espíritu máquina. Si los PJs han olvidado el nombre del capitán (relatado por Erart durante su historia), permíteles una tirada de **Inteligencia Fácil (+30)** para recordarlo.

¿Por qué existe una discrepancia temporal en el cogitador central?: Los PJs no pueden explicar simplemente que el espíritu máquina ha sido desconectado, puesto que no entiende este concepto (al haber sido diseñado para mantener una eternal vigilia sobre su navío). En su lugar, deben inventarse una historia; si culpan a la traslación de la disformidad o a un fenómeno similar, el espíritu será apaciguado.

El espíritu máquina continúa preguntando hasta que todo le es contestado. Después de responder satisfactoriamente a las preguntas, los PJs son libres de hacerle al cogitador central las suyas. En lo referido al estado del navío, serán capaces de saber poco más de lo que ya saben. Si le piden elevar el campo Geller, les dirá que no es necesario puesto que no están en traslación. Si le explican lo ocurrido con Orden y el dispositivo Halo, no alcanzará a entenderlo. Para convencer al espíritu máquina y elevar el campo, los PJs pueden utilizar los siguientes argumentos:

- El capitán quiere probar el campo
- La nave se está aproximando a una fisura de la disformidad y el campo Geller es necesario para reforzar la protección del vacío
- El navío se está preparando para una traslación y el navegante quiere elevar el campo antes
- Una entidad disforme ha invadido la nave y debe ser purgada

A discreción del DJ, otros argumentos lógicos también podrían funcionar. Sin embargo, ten en cuenta que no es posible para la nave entrar en la disformidad (ha sufrido muchos daños), un hecho conocido por el espíritu máquina. Si los PJs se atascan, el DJ puede permitir que uno de ellos haga una tirada de **Lógica Moderada (+0)** para encontrar una de estas posibles tácticas.

ENFRENTÁNDOSE AL GUSANO

Una vez que el espíritu máquina está despierto y el campo Geller activo, los PJs están ahora preparados para regresar al puente y matar a Orden. El gusano intentará impedir su avance, bien poniendo títeres de la disformidad en su camino o intentando vaciar de aire partes de la nave. Los PJs deben ser capaces de llegar al puente con sigilo, tomando ventaja de la información proporcionada por el espíritu máquina. El DJ debe permitir a los PJs establecer un plan para alcanzar el puente y evitar el grueso de los títeres de disformidad y, siempre y cuando suene razonable, debe permitir que funcione. No obstante, cuando lleguen al puente están en un combate. Orden está ahora ante el trono, dentro de un anillo de 12 títeres de disformidad, y tan pronto como detecte a los PJs, les ataca con sus puños rodeados de energía. Afortunadamente para los PJs, su escudo psíquico está caído y puede ser dañado mucho más fácilmente por sus armas. Además, sin su conexión a la disformidad, el gusano no puede regenerarle.

CONCLUSIÓN

En el momento en que Orden esté muerto, el gusano Psycharus se vuelve de nuevo inerte, poco más que frío objeto alienígena, y cualquier títere de la disformidad superviviente cae en donde está. Los PJs podrían intentar destruir el dispositivo, pero este resistirá el daño de cualquier tipo de arma personal. Incluso en presencia de psíquicos, permanece muerto e inactivo. Lo que los PJs hagan con el dispositivo depende de ellos, pero sea lo que sea lo que decidan, seguramente traerá problemas en el futuro. También depende de los PJs el decidir qué hacer con los supervivientes. Los PJs de buen corazón pueden transportarles de vuelta al sector Calixis o incluso ofrecerles trabajo, aunque también es posible venderles o arrojarles por una esclusa de aire, si el comerciante independiente así lo decide. Los PJs pueden continuar ahora con su operación de rescate sin contratiempos y son libres de regresar a su navío y dejar el campo de batalla atrás.

RECOMPENSAS

Por sus esfuerzos a bordo de la *Recompensa*, cada personaje debe recibir 500 pe. También habrán completado la gesta de rescatar la *Recompensa del Emperador*, añadiendo una bonificación de +10 al beneficio de los PJs mientras las operaciones vacían lentamente el navío. Esta bonificación se ve modificada en función de las acciones de los PJs durante la aventura:

- Si escanearon con éxito el campo de escombros: +2
- Si su cúter artillado resultó dañado: -1
- Si lograron mover el navío fuera de la nube, haciendo el rescate más fácil: +5
- Si el *Recompensa* sufrió daños serios, por armas de nave o similares: -3
- Si los PJs decidieron contar con la ayuda de los supervivientes en el rescate: +2
- Si su propio navío intentó entrar en la nube: -8



ROGUE TRADER™

RECOMPENSA ABANDONADA

¡FORTUNA Y RIESGO TE ESPERAN EN LA FRONTERA OSCURA!

RECOMPENSA ABANDONADA es una aventura de introducción para el juego de rol ROGUE TRADER. A la deriva en una peligrosa región del espacio, un navío abandonado ofrece una tentadora oportunidad. El comerciante independiente Sarvus Trask y su tripulación están decididos a arrancar un beneficio de la muy dañada nave—pero no todo es como parece. El aparentemente abandonado crucero ligero contiene un secreto mortal que se interpone en el camino de la ambición de Trask.

Una introducción a la aventura corsaria como un comerciante independiente en la siniestra oscuridad del lejano futuro. Bienvenido al Juego de Rol de Warhammer 40,000.

Se incluye una serie de reglas básicas para ayudar a jugadores y Directores de Juego a familiarizarse con el juego de rol de ROGUE TRADER.

Este libretto gratuito te ofrece un anticipo de este excitante juego de rol. ROGUE TRADER está disponible en:

www.fantasyflightgames.com

